

54) SLOT MACHINE

11) 6-142274 (A) (43) 24.5.1994 (19) JP

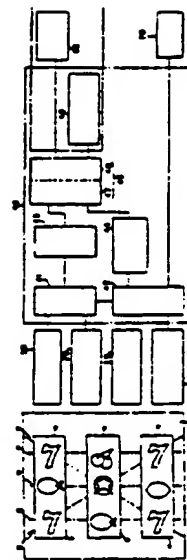
21) Appl. No. 4-296083 (22) 5.11.1992

71) OLYMPIA K.K. (72) TASAKU TERUYA

51) Int. Cl. A63F5/04

PURPOSE: To provide a slot machine, in which the chance of winning a prize is increased by varying a prize mode, especially.

CONSTITUTION: A slot machine comprises a special prize mode judging means 48 for outputting a special prize winning signal when the combination of four stopped patterns in total stopped and displayed in four corners of three columns and three rows of display windows 15-17 according to the stop pattern information from a stop pattern judging means 44 agrees with a preset special prize mode, and advantage applying means (e.g. bonus game control means 46 and a medal discharge device 60) for applying an advantage to a player according to a special prize winning signal from the special prize mode judging means 48.



25-27: stop switch. 28: start switch. 29: credit input switch.
41: game medal counting means. 42: drive control means.
43: effective line deciding means. 44: special prize mode
judging means. 46: medal detecting means. 47: driving
power supply

BEST AVAILABLE COPY

特開平6-142274

(43) 公開日 平成6年(1994)5月24日

(51) Int.Cl.⁵

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 2

5 1 6 C

庁内整理番号

8703-2C

8703-2C

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の致1(全6頁)

(21) 出願番号 特願平4-296083

(22) 出願日 平成4年(1992)11月5日

(71) 出願人 390031772
株式会社オリンピア
東京都台東区東上野2丁目11番7号

(72) 発明者 照屋 太作
東京都台東区東上野2丁目11番7号 株式会社オリンピア内

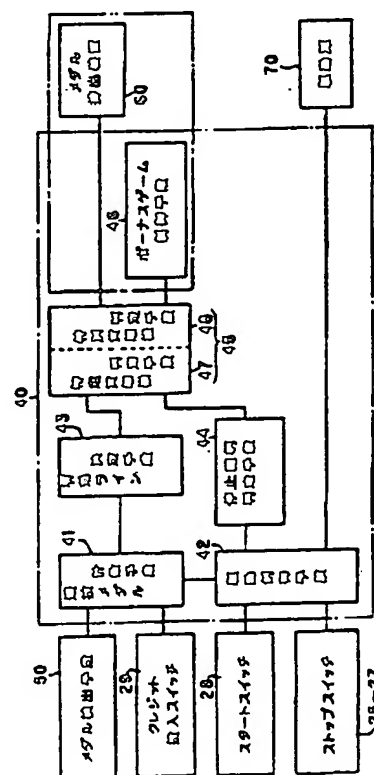
(74) 代理人 弁理士 黒田 博道 (外4名)

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【目的】 スロットマシンに関し、特に賞態様を多様化させることで、入賞のチャンスを増加させる。

【構成】 停止図柄判定手段44からの停止図柄情報にもとづいて、表示窓15～17の縦3行横3列の四隅に停止表示された計4個の停止絵柄の組合せが、予め設定された特別の賞態様に合致している場合には、特別入賞倍号を出力する特別賞態様判定手段48と、この特別賞態様判定手段48からの特別入賞倍号にもとづいて、遊技者に利益を付与する利益付与手段(例えばボーナスゲーム制御手段46とメダル排出装置60)とを備えた。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数個の絵柄がそれぞれ表示され、横並びに3列に並んだ3個の回転リールと、3個の回転リールをそれぞれ回転させる駆動源と、この駆動源の駆動を開始させるスタートスイッチと、前記駆動源の駆動を停止させるストップスイッチと、遊技メダルの投入を条件に、前記スタートスイッチの操作にもとづいて駆動源の駆動を開始させ、その後、前記ストップスイッチの操作にもとづいて駆動源の駆動を停止させる駆動制御手段と、停止時に各回転リールにつき、縦方向に並んだ3個の絵柄を表示でき、全体として縦3行横3列に計9個の絵柄を表示可能な表示窓と、この表示窓の各行に沿った3本の入賞ライン、及び対角線に沿った2本の入賞ラインの計5本の入賞ラインと、5本の入賞ラインのうち、遊技メダルの投入枚数にもとづいて、少なくとも1本の有効ラインを決定する有効ライン決定手段と、前記3個の回転リールの停止図柄を特定する停止図柄判定手段と、前記停止図柄判定手段からの停止図柄情報にもとづいて、前記有効ライン決定手段により決定された有効ライン上に並んだ停止絵柄が、予め設定された特定の賞態様に合致している場合には、特定入賞信号を出力する特定賞態様判定手段と、前記停止図柄判定手段からの停止図柄情報にもとづいて、表示窓の縦3行横3列の四隅に停止表示された計4個の停止絵柄の組合せが、予め設定された特別の賞態様に合致している場合には、特別入賞信号を出力する特別賞態様判定手段と、前記特定賞態様判定手段からの特定入賞信号及び特別賞態様判定手段からの特別入賞信号にもとづいて、遊技者に利益を付与する利益付与手段とを備えたことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 この発明は、スロットマシンに関し、特に賞態様を多様化させたものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、この種のスロットマシンとしては、複数個の絵柄がそれぞれ表示され、横並びに3列に並んだ3個の回転リールと、3個の回転リールをそれぞれ回転させる駆動源と、この駆動源の駆動を開始させるスタートスイッチと、前記駆動源の駆動を停止させるストップスイッチと、遊技メダルの投入を条件に、前記スタートスイッチの操作にもとづいて駆動源の駆動を開始させ、その後、前記ストップスイッチの操作にもとづいて駆動源の駆動を停止させる駆動制御手段と、停止時に各回転リールにつき、縦方向に並んだ3個の絵柄を表示でき、全体として縦3行横3列に計9個の絵柄を表示可能な表示窓と、この表示窓の各行に沿った3本の入賞ライン、及び対角線に沿った2本の入賞ラインの計5本の入賞ラインと、5本の入賞ラインのうち、遊技メダルの投入枚数にもとづいて、少なくとも1本の有効ラインを

決定する有効ライン決定手段と、前記3個の回転リールの停止図柄を特定する停止図柄判定手段と、前記停止図柄判定手段からの停止図柄情報にもとづいて、前記有効ライン決定手段により決定された有効ライン上に並んだ、停止表示された各回転リールの計3個の絵柄が、予め設定された特定の賞態様に合致している場合には、特定入賞信号を出力する特定賞態様判定手段と、前記特定賞態様判定手段からの特定入賞信号にもとづいて、遊技者に利益を付与する利益付与手段とを備えたものが知られている（例えば実公昭56-10388号公報）。

【0003】 上記特定賞態様判定手段に設定された特定の賞態様としては、有効ライン上に並んだ、停止表示された3個の絵柄が、同種の絵柄、例えば「7」の絵柄が揃うことが条件とされていた。例えば、有効ライン上に「7、7、7」と揃った場合に、特定賞態様判定手段からの特定入賞信号が出力され、当該特定入賞信号にもとづいて、利益付与手段が作動されて、例えば15枚のメダルが払い出された後、ボーナスゲームが付加される。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかし、上記した従来のスロットマシンでは、2個の回転リールを停止させた結果、有効ライン上に、2個の絵柄が揃わなければ、その時点で、入賞のチャンスが全く無くなってしまい、最後の回転リールを停止させる意欲が失われてしまい、ゲームの面白味に欠けるという問題点があった。

【0005】 そこで、請求項1記載のスロットマシンは、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、賞態様を多様化させることで、入賞のチャンスを増加でき、もって変化に富んだスロットマシンを提供しようとするものである。

【0006】

【課題を解決するための手段】 本発明は、上記した目的を達成するためのものであり、以下にその内容を図面に示した実施例を用いて説明する。請求項1記載の発明は、特に停止図柄判定手段(44)からの停止図柄情報にもとづいて、表示窓(15~17)の縦3行横3列の四隅に停止表示された計4個の絵柄の組合せが、予め設定された特別の賞態様に合致している場合には、特別入賞信号を出力する特別賞態様判定手段(48)と、この特別賞態様判定手段(48)からの特別入賞信号にもとづいて、遊技者に利益を付与する利益付与手段（例えばボーナスゲーム制御手段46とメダル排出装置60）とを備えたことを特徴とする。

【0007】

【作 用】 したがって、請求項1記載の発明によれば、停止図柄判定手段(44)からの停止図柄情報にもとづいて、表示窓(15~17)の縦3行横3列の四隅に停止表示された計4個の絵柄の組合せが、予め設定された特別の賞態様に合致しているか否かが特別賞態様判定手段(48)に

より判定される。

【0008】その結果、表示窓(15~17)の縦3行横3列の四隅に停止表示された計4個の絵柄の組合せが、予め設定された特別の賞態様に合致している場合には、特別賞態様判定手段(48)からの特別入賞信号が出力される。利益付与手段(46, 60)は、該特別入賞信号にもとづいて、遊技者に利益を付与する。

【0009】

【実施例】図1~3は、本発明の一実施例を示すものであり、図1はそのブロック図、図2はスロットマシンの概略正面図、図3は表示窓の拡大正面図を各々示す。図2中、10はスロットマシンを示すものであり、このスロットマシン10の高さのほぼ中央には、方形の窓部11が形成され、この窓部11内には、複数個、本実施例では3個の回転リール12~14がそれぞれ配置されている。

【0010】上記3個の回転リール12~14は、図2の向かって左側から順に、左側回転リール12と、中央回転リール13と、右側回転リール14とから構成されている。各回転リール12~14の外周面には、図3に示すように、例えば7(セブン)やフルーツ等の複数種類の絵柄が、所定の間隔でそれぞれ表示されている。前記窓部11のガラス面には、図2、3に示すように、3個の回転リール12~14にそれぞれ対応した透明な3個の表示窓15~17が設けられている。3個の表示窓15~17は、図2の向かって左側から順に、左側回転リール12に対応した左側表示窓15と、中央回転リール13に対応した中央表示窓16と、右側回転リール14に対応した右側表示窓17とから構成されている。各表示窓15~17には、各回転リール12~14の連続した3個の絵柄が、上段、中段、下段に表示できるように構成されている。したがって、3個の表示窓15~17には、図3に示すように、全体として縦3行横3列に計9個の絵柄を表示される。

【0011】また、窓部11のガラス面には、図2、3に示すように、3個の回転リール12~14の絵柄の組合せを示す計5本の入賞ライン15~19が表示されている。上記5本の入賞ライン18~22は、高さのほぼ中央に位置する水平な中央入賞ライン18と、この中央入賞ライン18の上下にそれぞれ位置する水平な上側入賞ライン19及び下側入賞ライン20と、対角線状に配置され、中央で×点状に交わった右下がり入賞ライン21及び右上がり入賞ライン22とから構成されている。

【0012】上記5本の入賞ライン18~22は、投入された遊技メダルの枚数に応じて有効化される。すなわち、スロットマシン10内に、1枚の遊技メダルが投入されると、1本の中央入賞ライン18のみが有効ラインとなる。また、2枚の遊技メダルが投入されると、中央入賞ライン18に加え、上下の両入賞ライン19, 20の計3本が有効ラインとなる。さらに、3枚の遊技メダルが投入されると、中央及び上下入賞ライン18~20に加え、右下がり及び右上がりの両入賞ライン21, 22の計5本が有効ライン

となる。

【0013】前記3個の回転リール12~14の斜め右下側には、図2に示すように、メダル投入口23が、3個の回転リール12~14の左側には、メダル投入口23から投入されたメダルのクレジット数を表示する7セグメントの2桁の表示部24が設けられている。また、前記3個の回転リール12~14の下側には、図2に示すように、回転リール12~14の各々に対応させて、各回転リール12~14を個別に停止させるための3個のストップスイッチ25~27がそれぞれ設けられている。3個のストップスイッチ25~27は、図2の向かって左側から順に、左側回転リール12に対応した左側ストップスイッチ25と、中央回転リール13に対応した中央ストップスイッチ26と、右側回転リール14に対応した右側ストップスイッチ27とから構成されている。各ストップスイッチ25~27が操作されると、操作された当該各ストップスイッチ25~27からストップ信号がそれぞれ出力される。

【0014】上記ストップスイッチ25~27の左側には、図2に示すように、レバー状のスタートスイッチ28が設けられている。このスタートスイッチ28が操作されると、スタート信号が出力される。上記スタートスイッチ28の左側には、図2に示すように、上下に2個のスイッチ29, 30が配置されている。上側は、クレジットメダルを遊技メダルとして投入するためのクレジット投入スイッチ29であって、該スイッチ29が操作されると、クレジット投入信号が出力される。また、クレジット投入スイッチ29の下側は、クレジットメダルを清算するための清算スイッチ30である。

【0015】一方、スロットマシン10の前面下方には、図2に示すように、形状が方形の孔で、メダルを外部に排出するメダル排出口31が設けられている。次に、図1を用いてスロットマシン10の制御回路について説明する。スロットマシン10の制御回路は、図1に示すように、例えばCPU、ROM、RAM及びI/Oポート等を中心に構成された中央制御装置40から構成されている。

【0016】上記中央制御装置40の入力側には、図1に示すように、メダル投入口23から投入されたメダルを一枚毎検出し、投入メダル検出信号を出力するマイクロスイッチ等の投入メダル検出手段50と、クレジットメダルを遊技メダルとして機内に投入するためのクレジット投入信号を出力する前記クレジット投入スイッチ29と、3個の回転リール12~14を同時に回転するためのスタート信号を出力する前記スタートスイッチ28と、3個の回転リール12~14の回転を個別に停止させるためのストップ信号を個々に出力するストップスイッチ25~27とが接続されている。

【0017】前記中央制御装置の出力側には、図1に示すように、遊技者に利益を付与する利益付与手段を構成する、例えばホッパー等のメダル排出装置60と、3個の

回転リール12~14を個別に回転駆動させるための、例えば3個のステッピングモータから構成された駆動源50とが接続されている。一方、前記中央制御装置40は、図1に示すように、メダル検出手段32からのメダル検出信号にもとづいて遊技メダルを計数するとともに、クレジット投入スイッチ29からのクレジット投入信号にもとづいて遊技メダルを計数し、遊技メダル計数信号を出力する遊技メダル計数手段41と、遊技メダル計数手段41からの遊技メダル計数信号の入力を条件に、スタートスイッチ28からのスタート信号にもとづいて、駆動源50の駆動を開始させるとともに、ストップスイッチ25~27からのストップ信号にもとづいて、各回転リール12~14の回転を個別に停止させるための駆動制御信号を出力する駆動制御手段42と、遊技メダル計数手段41からの遊技メダル計数信号にもとづいて、5本の入賞ライン18~22のうち、少なくとも1本の有効ラインを決定し、有効ライン決定信号を出力する有効ライン決定手段43と、前記駆動制御手段41からの駆動制御信号にもとづいて、3個の回転リール12~14の停止図柄を特定し、停止図柄信号を出力する停止図柄判定手段44と、この停止図柄判定手段44からの停止図柄信号にもとづいて、前記有効ライン決定手段43により決定された有効ライン上に並んだ停止絵柄が、予め設定された賞態様に合致している場合には、利益付与信号を出力する賞態様判定手段45と、この賞態様判定手段45からの利益付与信号にもとづいて、遊技者に利益を付与する利益付与手段を構成する、ボーナスゲームを制御するためのボーナスゲーム制御手段46とを備える。

【0018】上記遊技メダル計数手段41は、図1に示すように、メダル検出手段32からのメダル検出信号にもとづいて遊技メダルを計数するとともに、その計数値が最大遊技メダル枚数、例えば通常ゲームでは3枚に制限されている。また、最大遊技メダル枚数、例えば3枚を越えて投入メダルが投入された場合には、3枚を越えて投入された投入メダルをクレジットメダルとして計数する。一方、遊技メダル計数手段41は、クレジット投入スイッチ29からのクレジット投入信号にもとづいて、計数されたクレジットメダルを遊技メダルとして計数する。なお、遊技メダルの計数値は、同様に最大遊技メダル枚数、例えば3枚に制限されている。

【0019】前記有効ライン決定手段43は、図1に示すように、遊技メダル計数手段41からの遊技メダル計数信号にもとづいて、5本の入賞ライン18~22のうち、少なくとも1本の有効ラインを決定する。例えば、遊技メダルが1枚の場合には、1本の中央入賞ライン18を有効ラインと決定する。また、遊技メダルが2枚の場合には、中央入賞ライン18に加え、上下の両入賞ライン19、20の計3本を有効ラインと決定する。さらに、遊技メダルが3枚の場合には、中央及び上下入賞ライン18~20に加え、右下がり及び右上がりの両入賞ライン21、22の計5

【0020】前記停止図柄判定手段44は、図1に示すように、駆動制御手段41からの駆動制御信号、すなわち駆動源50としての3個のステッピングモータに供給される駆動パルスをカウントしておき、予め設定された図柄情報にもとづいて、3個の回転リール12~14の各停止図柄、すなわち3個の表示窓15~17に停止表示される計9個の停止図柄を判定する。

【0021】前記賞態様判定手段45は、図1に示すように、大別すると、特定賞態様判定手段47と特別賞態様判定手段48とから構成される。上記特定賞態様判定手段47は、図1に示すように、停止図柄判定手段44からの停止図柄信号にもとづいて、有効ライン決定手段43により決定された有効ライン上に並んだ停止絵柄が、予め設定された特定の賞態様に合致している場合には、利益付与手段を構成するメダル排出装置60とボーナスゲーム制御手段46とに特定入賞信号を出力する。

【0022】例えば3枚の遊技メダルが投入され、5本の入賞ライン18~22が全て有効ラインとなっている場合には、図示しないが、5本の入賞ライン18~22のいずれかの有効ライン上に、例えばフルーツの絵柄が揃った場合には、メダル排出装置60を作動させて、複数枚のメダルを排出させる。また、5本の入賞ライン18~22のいずれかの有効ライン上に、例えば7（セブン）の絵柄が揃った場合には、メダル排出装置60を作動させて、複数枚のメダルを排出させるとともに、ボーナスゲーム制御手段46が作動させて、ボーナスゲームに移行させる。

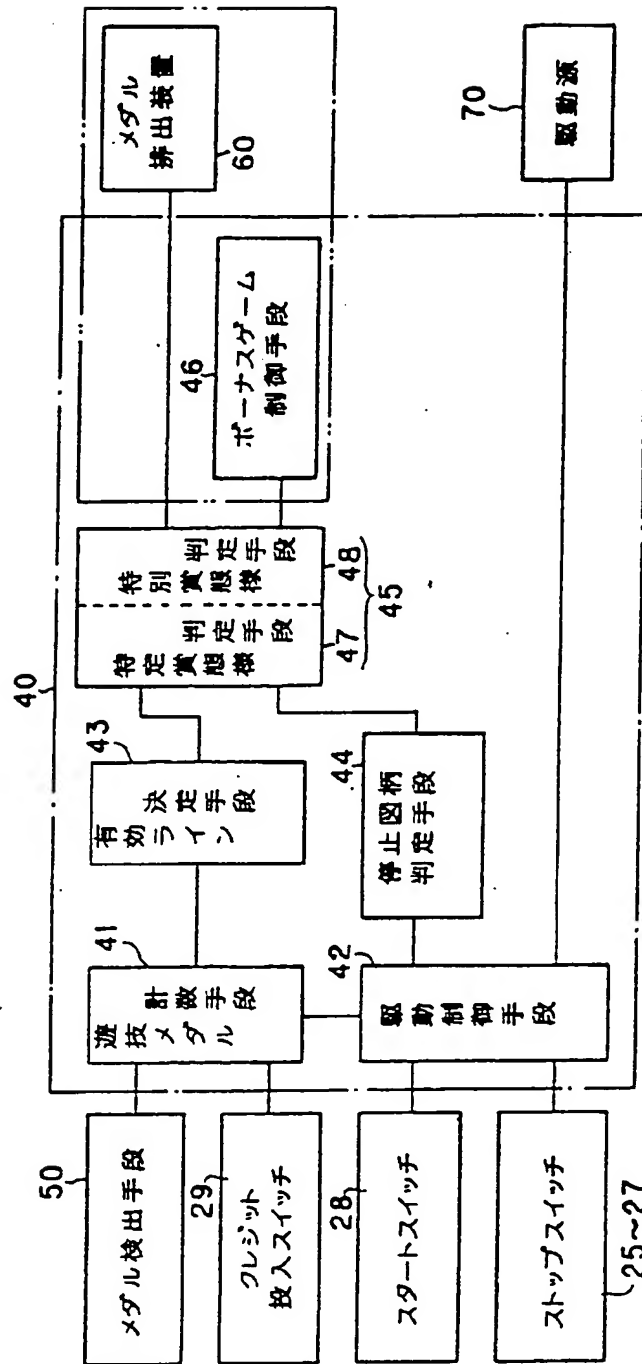
【0023】前記特別賞態様判定手段48は、図1に示すように、停止図柄判定手段44からの停止図柄信号にもとづいて、3個の表示窓15~17の縦3行横3列の四隅に停止表示された計4個の停止絵柄の組合せが、予め設定された特別の賞態様に合致している場合には、利益付与手段を構成するメダル排出装置60とボーナスゲーム制御手段46とに特別入賞信号を出力する。

【0024】例えば、図3に示すように、左側表示窓15の上段に「7（セブン）」の絵柄が、その下段に「7（セブン）」の絵柄が、しかも右側表示窓17の上段に「7（セブン）」の絵柄が、その下段に「7（セブン）」の絵柄が表示され、四隅の停止絵柄の組合せが揃った場合には、メダル排出装置60を作動させて、複数枚のメダルを排出させるとともに、ボーナスゲーム制御手段46が作動させて、ボーナスゲームに移行させる。

【0025】また、図示しないが、四隅にフルーツの同一絵柄に揃った場合には、メダル排出装置60を作動させて、複数枚のメダルを排出させる。なお、特別の賞態様は、四隅に同一絵柄に揃った場合に限らず、四隅の停止絵柄のうち、3個の同一絵柄が揃った場合や、4個の図柄が全て異なっている場合等に構成されるようにしてもよい。

【0026】また、特別の賞態様と遊技メダルの投入枚数とを関連付けてもよい。すなわち、本実施例では、遊

【図1】



BEST AVAILABLE COPY